
Micro News
POSTER LOOM
15 F
PARAIT LE 1er ET LE 15
TOPS
UNREAL
NEBULUS 2
SPACE MANBOW
SEX MACHINES
AU JAPON
DISKS VIERGES
TAXÉS ?
SUPER GRAFX
LE 2ème JEU
LE POWER CONSOLE
1er JUIN 1990/N° 36
BELGIQUE : 110 FB - SUISSE : 4,70 FS - CANADA : $ 4,25
M 2843 - 36 - 15,00 F



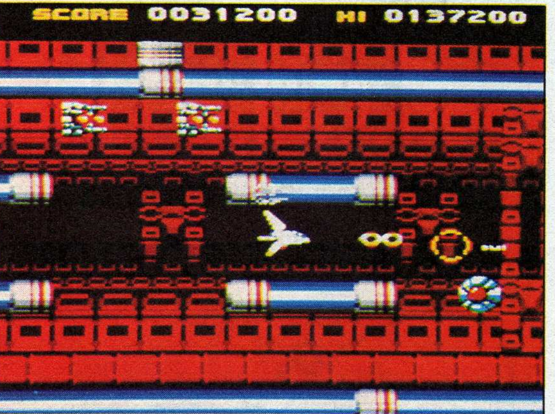


SPACE MANBOW

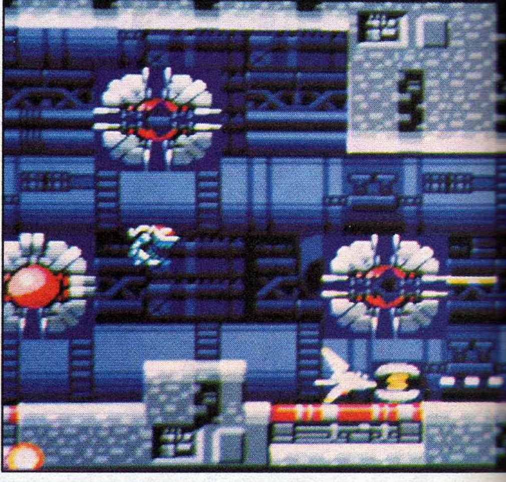
Dans le domaine impitoyable des tirailleurs galactiques, de solides facultés d'adaptation vont se révéler indispensables...

Les accros du joystick, les allumés du "déglingue tout et ramasse les morceaux avant de te casser plus loin" vont être servis. Ce jeu est un morceau de choix pour tous les adeptes de la destruction totale, irrémédiable et apocalyptique. Avant de vous balancer quelques morceaux choisis de cet incandescent shoot'em up, un petit avertissement (les possesseurs de 16 bits feraient bien d'y jeter un œil - voire les deux) : imaginez que ce petit joyau tourne sur MSX2 et MSX2+ (des 8 bits) et que le résultat soutient largement la comparaison avec un Amiga ou même une console Nec, quasiment incroyable ! Techniquement ça fait dans le grandiose et en plus les sept niveaux sont tous très différents et excitants à jouer. Après une séquence d'ouverture très réussie, vous pénétrez dans le vif de l'action : obligation de détruire sur une planète hostile (grâce à votre vaisseau hypersophistiqué) le repaire d'un odieux alien. Le premier niveau vous entraîne dans un face-à-face démentiel avec un tank géant. Faut pas mollir car ça fuse de partout, le tableau présente un superbe scrolling horizontal, un autre vertical et un multidirectionnel plein écran (eh oui, c'est possible !). Les monstres de fin de niveau vont vous étonner par leur variété : taupe-crustacé, escargot géant, homard, boule, un alien (comme dans le film du même nom), une tête géante et enfin le vaisseau-mère. Selon un bon vieux principe, des bonus et des armes supplémentaires vous sont acquis dès que vous éclatez un ennemi. Cette cartouche soutient la comparaison avec *Nemesis* ou *R-Type* par la qualité de sa réalisation et la variété de ses niveaux... Un must de plus pour Konami !

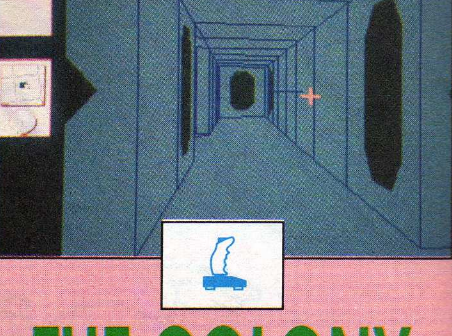








Cartouche Konami S.C.C. pour MSX2 et MSX2+. J.-P.L.



THE COLONY

Quelle déception ! Les possesseurs de Macintosh qui ont eu le bonheur de pratiquer ce jeu sur leur micro n'en croiront pas leurs yeux. Ce qui était un must sur Apple s'étale lamentablement sur Amiga. Voici l'idée de départ : à la suite d'un message de la colonie Delta 5-5, vous êtes propulsé dans cette station pour y découvrir l'origine d'un virus inconnu qui a tout ravagé. L'affichage en 3D formes pleines, bien réalisé, constitue le seul point positif car malheureusement, cette mauvaise adaptation ne procure qu'ennui et lassitude. Il aurait été préférable, au lieu de ne pratiquer qu'une simple copie, de retravailler l'ensemble. Quant on a connaissance des vastes possibilités d'un Amiga, il est difficile de s'intéresser à cet espace en deux couleurs (noir et blanc) - bien terne par rapport à d'autres jeux d'aventures. *Colony*, sur Amiga, est encore à faire...

Disquettes Mindscape pour Amiga. Existe également sur Macintosh.

J.-P.L.



INDECISION...

Préparer ses vacances, taquiner la baballe ou dialoguer avec sa machine... Décidément, nos lecteurs n'ont pas les deux pieds dans le même sabot !

LE MOINS CHER ?

Après le très réussi dossier sur la micro trop chère, je t'écris pour te poser quelques questions qui pourraient s'intégrer dans ce qu'on pourrait appeler "Applications Pratiques". Comme chacun sait, les vacances approchent et je pense que nous serons nombreux à quitter nos micros et aller visiter des pays frontaliers. Ceci dit, notre passion ne nous en suivra pas moins et nous continuerons à observer de près les logiciels et surtout les tarifs pratiqués dans les boutiques étrangères. Alors, si l'envie nous prenait d'acheter des logiciels, fonctionneraient-ils sur nos machines ? Pour ma part, je viens d'acquérir une console Sega Mega Drive. Pourrais-tu me dire dans quels pays je pourrais me fournir en cartouches compatibles ? Et pendant que j'y suis, les disquettes étrangères tourneront-elles sur les CPC 6128, 520 STF et Amiga 500 ?
(Un lecteur acharné)

Oh que je n'aime pas les lettres anonymes ! D'autant plus quand leur contenu est anodin. Mais enfin... Commençons par les classiques CPC, STF et Amiga. Pour ceux-là, aucun problème. Une disquette achetée à Tombouctou est identique à celle achetée à Pantin. Ce qui ne veut pas dire que l'ordinateur soit forcément le même en tous points. Il peut différer par l'alimentation qui peut être de 110 volts au lieu du 220 utilisé en France. Donc, prudence en ce qui concerne les machines. La première partie de la question concernait la Sega Mega Drive. Bien que sa sortie officielle n'ait pas encore eu lieu en France, il y a fort à parier - c'est en tout cas ce qu'annonce le distributeur Virgin Loisirs - qu'elle comportera une différence par rapport au modèle d'origine : la forme du port cartouche, rendant impossible l'utilisation des jeux arrivant en import parallèle. Note bien à ce propos que Virgin est également distributeur du produit pour l'Angleterre, l'Allemagne et l'Espagne et que par conséquent, les modèles seront les mêmes dans ces quatre pays à partir de septembre - dès la sortie officielle. Pour l'heure, les jeux disponibles en Europe proviennent tous du Japon et sont donc compatibles avec les Mega Drive d'import parallèle, ce qui devrait arranger les affaires de pas mal de monde.

BALLE AU PIED

Salut à toi Micro News ! Etant un peu perdu dans le vaste monde des logiciels, j'aimerais que tu me dises quel est le meilleur jeu de foot sur Atari ST ? Il en existe tellement (Italy 90, Manchester United, Microprose Soccer, Kick-Off 1 et 2 etc.). A propos de Kick Off, je voudrais savoir à quoi sert Extra Time ?
(Vivier Gaël, Le Bény-Bocage)

Cher Gaël, si cela peut te rassurer, tu n'es pas le seul à être paumé dans la jungle microludique... Moi même, je m'y perds ! Mais là n'est pas la question. A voir la mine de mes camarades à l'énoncé de ta lettre, je peux affirmer sans crainte de me tromper que *Kick Off* remporte tous les suffrages. Pas tellement parce qu'il est beau graphiquement parlant, mais en raison de la qualité extrême de son jeu. Pour ma part, n'ayant pas grande attirance pour le foot, j'aurais plutôt parlé en faveur de *Microprose Soccer*, mais enfin... En ce qui concerne *Kick Off Extra Time*, il s'agit d'un scenary disk qui ne fait qu'apporter quelques fonctions ou difficultés supplémentaires comme d'autres terrains ou des conditions climatiques variables. A priori, il n'est pas réellement indispensable.

L'ASSEMBLEUR ASSEMBLE

Salut Rosie chérie. M'étant mis à l'Assembleur sur Amiga depuis peu, j'aimerais connaître les meilleurs bouquins pouvant m'aider dans cette voie... pas trop chers si possible. J'aimerais également savoir en quoi le fameux Soundtracker est si intéressant et où on peut se le procurer. On continue avec le MSX. A quel genre de jeu correspond Dragonslayer 4, est-ce un bon achat ? Est-il vrai que l'on peut transformer un MSX 2 en MSX 2+ ? Une dernière chose, pour ceux qui pensent qu'Amstrad c'est fini, y'a des potes à moi qui ont réussi à faire des démos en overscan et d'une définition de 600 par 400 en 1040 couleurs, balaise, hein ? Allez, atchao !
(Longuet Olivier, Châteauneuf)

Dur dur l'Assembleur ! Enfin moi ce que j'en dis... En tout cas, il existe un bouquin sympa qui te permettra de t'initier sans douleur. Il s'agit du *Livre du Langage Machine de Micro Application*. 300 pages pleines d'infos pratiques pour 199 F. Pour la suite, si tu désires en savoir un peu plus, tu disposes également chez le même éditeur de *La Bible de l'Amiga*. Un ouvrage indispensable à tout Amigados qui se respecte... Avec ses 639 pages et sa disquette d'exemples, ce livre est La référence en la matière. Un léger problème : son prix de 399 F. En ce qui concerne le *Soundtracker*, j'ai déjà eu l'occasion de répondre à une question du même ordre il y a quelques numéros de cela. *Soundtracker*, réalisé par et pour des pirates, n'a pas d'existence réelle. Il n'a jamais été distribué officiellement et il semble bien qu'il ne le sera jamais. Il est néanmoins possible de se le procurer dans tous les clubs assurant un service de domaine public. Pour ce qui est de *Dragonslayer 4* sur MSX, il appartient à la catégorie action/aventure et est assez proche de *Hydlide*. A coup sûr, il constitue un bon investissement. Quant à ta dernière question concernant la transformation éventuelle d'un MSX 2 en MSX 2+, la réponse est non ! Ce qui a pu t'induire en erreur, c'est la possibilité de transformer un MSX 1 en MSX 2 - ces deux appareils différant assez peu par leur composants. Pour finir avec les démos Amstrad en overscan, je ne dirai qu'une chose : j'aimerais bien voir ça...





METTEZ UNE CONSOLE DANS VOTRE MANETTE !

Une recette de cuisine, des fables et un télégramme : on trouve de tout dans cette rubrique - même des nouveautés sur MSX !

Nous vous en avions parlé en exclusivité en février dernier : le **Power Console** est le plus gros joystick du monde - environ 70 cm de large sur 30 cm de haut. Dès qu'on aperçoit le mastodonte, une question arrive aussitôt sur les lèvres :

- Où est le câble de connexion qui permet le branchement sur une console ?
- Glups, y'en a pas ! Oh... mais je comprends, cette manette s'appelant Power Console est en fait une console, non ?
- Vous brûlez, mon cher, mais ce n'est pas encore ça...
- Je donne ma langue au Nec !

NEC POWER

Eh bien voici la recette : vous prenez une manette Power Console bien mûre ainsi qu'une console Super Grafx premier choix. Vous incorporez la Super Grafx à la Power Console en tournant la sauce jusqu'à onctuosité sur feu très doux, puis vous salez et vous poivrez...

Vous ne me croyez pas ? Pourtant ce n'est pas une fable : la Super Grafx ayant chanté tout l'été se trouva fort dépourvue quand la bise fut venue. Elle alla crier famine chez la Power Console sa voisine, qui possède un petit logement à l'arrière pour recevoir les amis. La Power Console n'est pas bêcheuse, c'est là son moindre défaut :

- Que faisiez-vous aux temps chauds, lui dit-elle ?
- Nuit et jour et à tout venant, je faisais de la promotion pour Nec, ne vous déplaise, grâce à Sodipeng et à sa charmante directrice, Isabelle.
- Vous faisiez de la promo pour Nec ? J'en suis fort aise : eh bien ! rejoignez-moi maintenant.

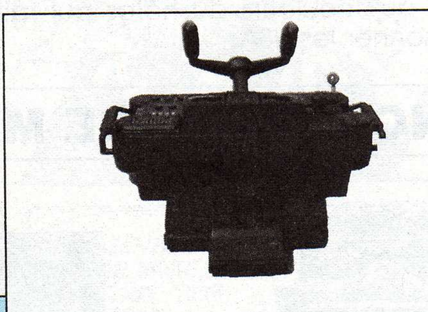
Voici la traduction en langage micro : la Power Console possède effectivement un petit logement à l'arrière, dans lequel on insère la Super Grafx (pourtant deux fois plus grosse qu'une Nec classique). Ce qui me rappelle une autre fable : *La grenouille qui voulait devenir aussi grosse que le bœuf...*

- Eh, oh ! C'est un magasine de micro ici, pas une salle de classe !

C'est vrai, donc en fait la Super Grafx est presque entièrement escamotée par la manette mangeuse de console, ce qui me rappelle une autre fable...

- Allo, les urgences ? Envoyez une ambulance immédiatement, c'est très grave...

A part ça, la Power Console possède tout ce qu'on est en droit d'attendre d'une manette digne de ce nom : volant type avion, manette des gaz, quatre boutons de tir, un joystick incorporé et un adaptateur pour quatre manettes supplémentaires, une calculatrice, une montre avec alarme, une prise pour un siège hydraulique - seuls le grille-pain et le lave-vaisselle ne sont pas encore prévus mais ça ne saurait tarder... Prix au Japon : un peu plus de 1 000 F. Si vous désirez acquérir une Power Console, votre revendeur peut la commander chez Sodipeng (99.08.89.41) qui envisage - sur commande seulement - des importations en petites quantités, ou plus si la demande se fait sentir.





KONAMI SUR MSX

A peine *Space Manbow* est-il toppé dans ce numéro que Konami annonce quatre nouveautés sur MSX : **Metal Gear 2**, sortie fin mai en cartouche 4 mégas ; **Quarthz** pour MSX2, une sorte de *Tetris* avec un petit vaisseau spatial qui vous permet de découper les blocs ; **SD Snatcher**, un jeu d'arcade genre *Metal Gear* mais en plus drôle avec des petits bonshommes à grosse tête.

Enfin, *Vampire Killer 2* est en préparation et devrait surpasser la version Nintendo (*Simon's Quest*), pourtant très réussie - le titre définitif sera probablement **Dracula**.

SEGAGRAMME

Ventes record depuis le début de l'année pour la console Master System ! - STOP - Les premiers jeux Sega 8 bits développés par des éditeurs européens (US Gold, Mirrorsoft, Grandslam, Titus) seront en vente dès septembre - STOP - A partir de septembre également la console Master System sera livrée pour 690 F avec le jeu *Alex Kidd*, et non plus avec *Hang-On* - STOP - La console 16 bits Mega Drive sera peut-être en vente officielle dès cet été, en tout cas au plus tard en septembre, juré-promis ! - STOP - Les cartouches 16 bits seront vendues moins cher en importation officielle qu'elles ne le sont actuellement ; dixit Sega : "Ils n'y vont pas avec le dos de la cuillère" - STOP - La **console portable Sega** avec écran couleur sera présentée en juin au CES de Chicago ; elle sera lancée cette année au Japon et l'année prochaine en Europe (rappelons que cette console devrait être compatible avec les cartes Sega 8 bits) - STOP - Ça va chauffer ! (dixit Samouraï Micro) - STOP.

SEX MACHINES

MADE IN JAPAN

Les plus beaux jeux sexy japonais sont sur MSX2. En voici un premier échantillonnage.







